

**JURNAL**  
**PERANCANGAN KOMIK PANDUAN**  
***TRACING, REDRAW, DAN PENGGUNAAN REFERENSI***  
**DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI**  
**UNTUK PEMULA**



**Lanter Nareswara Mirnaya**


**1410124124**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang Disain Komunikasi Visual  
2019

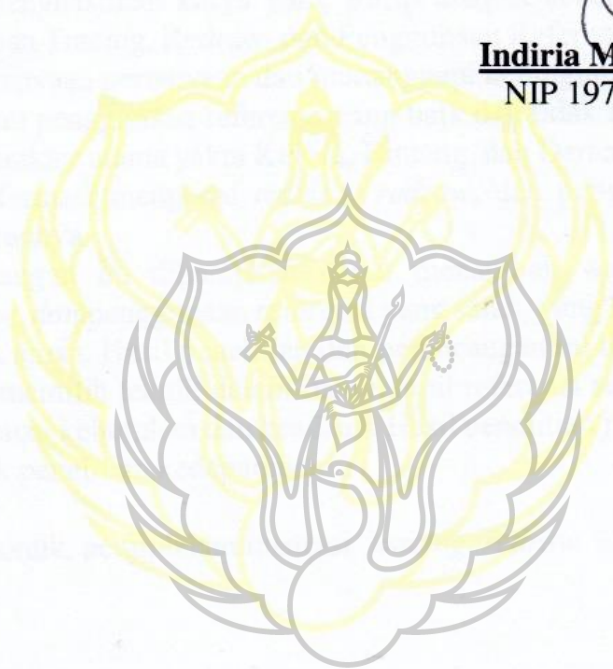
Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK PANDUAN *TRACING*, *REDRAW*, DAN PENGGUNAAN REFERENSI DALAM FENOMENA PENJIPLAKAN ILUSTRASI UNTUK PEMULA.** Diajukan oleh Lantera Nareswara Mirnaya, NIM 1410124124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.**  
NIP 19720909 200812 1 001



## A. Abstrak

### ABSTRAK

Judul: Perancangan Komik Panduan Tracing, Redraw, Dan Penggunaan Referensi Dalam Fenomena Penjiplakan Ilustrasi Untuk Pemula.

Oleh: Lantera Nareswara Mirnaya.

*Tracing*, *Redraw*, dan Penggunaan referensi, ketiga hal tersebut merupakan teknik dalam menggunakan referensi visual lainnya sebagai acuan dalam menciptakan karya, jika tidak dipelajari lebih dalam memang tampak sebagai sesuatu yang sama. Hal ini kerap kali memicu perdebatan dan kontroversi, terutama dari teknik *tracing* dan *redraw*. Kedua teknik tersebut yang paling menghasilkan karya yang mirip dengan acuan aslinya. Komik berjudul Panduan Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi dirancang guna menjawab pertanyaan pertanyaan dan menanggapi kebingungan insan ilustrasi mengenai aturan penggunaan referensi yang baik dan tidak melanggar aturan. Melalui tiga karakter utama yakni Kejora, Bintang, dan Damar, pembaca diajak memahami informasi mengenai *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi beserta peraturannya.

Perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi yang salah, yang benar, yang aman, dan yang tidak aman. Hasil penelitian dan perancangan ini dapat pula menjadi arahan dalam memilih teknik dalam mengambil referensi sebagai acuan yang paling tepat sesuai kebutuhan dan keadaan. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi untuk penelitian kedepannya.

Kata Kunci: komik, penjiplakan ilustrasi, *tracing*, *redraw*.

## **ABSTRACT**

*Title: Designing A Tracing, Redraw, And Use Of Reference Guide Comic In The Phenomenon Of Illustration Plagiarism For Beginners.*

*By: Lantera Nareswara Mirnaya*

*Tracing, Redraw, and Use of references, these three things are techniques in using other visual references as a reference in creating works, if not studied more deeply it appears to be something in common. This often triggers debate and controversy, especially from the technique of tracing and redraw, the two techniques that produce the most work are similar to the original reference. The comic titled Tracing, Redraw, and Reference Use Guide is designed to answer questions and respond to confusion of illustrated people regarding the rules of good reference use and not breaking the rules. Through the three main characters namely Kejora, Bintang, and Damar, readers are invited to understand information about tracing, redrawing, and reference use along with the rules.*

*This design is expected to add insight into tracing, redrawing, and using the safe and unsafe use of references. The results of this research and design can also be a direction in choosing techniques in taking visual references as the most appropriate reference according to their needs and circumstances. The results of the study can also be a reference for future research.*

*Keywords: comics, illustration plagiarism, tracing, redraw.*

## B. Pendahuluan

### 1. Latar Belakang

Seiring berkembangnya jaman, teknik dalam menciptakan ilustrasi semakin bervariasi. *Tracing* (menjiplak), *redraw* (menggambar ulang), dan penggunaan referensi sebagai acuan adalah beberapa teknik menciptakan ilustrasi dengan memanfaatkan ilustrasi lain. Pada masa kini penciptaan ilustrasi semakin berkembang dengan bantuan *software* seperti Adobe Photoshop, Paint Tool SAI, Adobe Illustrator, Corel Draw, Clip Studio Paint, Medibang, dan lain sebagainya. Dengan bantuan teknologi teknik-teknik yang telah disebutkan seperti menjiplak, menggambar ulang, meniru, dan menggunakan referensi mendapat kemudahan dalam praktiknya. Hal ini kemudian menyebabkan munculnya fenomena penjiplakan.

Fenomena penjiplakan karya ilustrasi muncul secara berkala dan dilakukan oleh ilustrator dari berbagai kalangan, yakni dari ilustrator pemula, amatir, hingga profesional. Fenomena ini terjadi dikarenakan semakin mudahnya praktik *redraw*, *tracing*, dan penggunaan referensi dengan bantuan teknologi yang telah berkembang pesat. Dengan bantuan *software* dan alat elektronik pun kini memudahkan pendeteksian penjiplakan karya ilustrasi hingga lambat laun akan diketahui karya mana yang adalah hasil tiruan terlebih jika persentase kemiripan sangat besar.

Banyak masalah *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi yang tidak dipahami sehingga mereka terjerat kasus dan hukum. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan mereka dalam teknik yang mereka pakai, peraturan, serta konsekuensinya. Maka dari itu penting membuat komik panduan ini agar ilustrator tidak terjebak dalam menggunakan referensi serta memberikan panduan mengenai etika dalam praktik menggunakan referensi dari karya lainnya.

## 2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku komik panduan *tracing*, *redraw* dan penggunaan referensi dalam fenomena penjiplakan ilustrasi untuk pemula sebagai pengetahuan bagi praktik ilustrasi.

## 3. Batas Perancangan

- a. Kasus penjiplakan dalam ilustrasi, mencakup pada penjiplakan fotografi, lukisan, maupun karya seni lain di luar bidang ilustrasi, dengan hasil akhir peniruan atau penjiplakan dalam bentuk ilustrasi.
- b. Kasus yang tidak atau belum dimeja-hijaukan.
- c. Buku hasil perancangan ini ditujukan untuk para Ilustrator pemula yang belum banyak memahami aturan *redraw*, *tracing*, dan penggunaan referensi, namun sudah cukup aktif berilustrasi, bukan yang baru memulai menekuni ilustrasi.

## 4. Tujuan Perancangan

Merancang komik panduan *tracing*, *redraw* dan penggunaan referensi dalam fenomena penjiplakan ilustrasi untuk pemula sebagai pengetahuan bagi praktik ilustrasi .

## 5. Teori

### a. Komik

Pengertian komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “*cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu*”.

Sedangkan menurut Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics*”, komik ialah “*1. Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. 2. Tokoh-tokoh pahlawan super berkostum warna cerah melawan penjahat, yang ingin menguasai dunia dengan segala tindak kekerasan yang sensasional*”.



McCloud menyebutkan kembali pengertian komik dalam bukunya yang lain yang berjudul "*Making Comics*", dikatakan bahwa "*Komik merupakan aliran pilihan berkesinambungan, terdiri dari pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan satu ton pilihan lainnya.*".

Dalam buku terjemahan berjudul *Kekuatan Komik: Sejarah, Bentuk, dan Kebudayaan*, komik didefinisikan sebagai istilah umum untuk perancangan atas suatu fenomena jukstaposisi gambar-gambar dalam sebuah sekuens.

Berdasarkan jurnal pribadi yang ditulis oleh WingedObsidian di laman Deviantart miliknya, berikut adalah pengertian mengenai *Tracing*, *Redraw*, dan Penggunaan Referensi:

**b. *Tracing***

"*Tracing*" berasal dari kata "*trace*" yang berarti jejak, sehingga "*tracing*" sendiri dapat diartikan "mengikuti jejak" atau "menelusuri". Dalam ilustrasi, *tracing* adalah istilah yang digunakan untuk meniru gambar dengan cara meletakkan selempar kertas (atau '*layer*' dalam perangkat lunak) di atas gambar referensi yang akan ditiru, lalu mulai menggambar mengikuti garis demi garis sesuai dengan gambar yang ada di bawahnya sehingga tampilannya sama seperti aslinya.

**c. *Redraw***

*Redraw* dalam bahasa Inggris merupakan gabungan dari kata "*re*" yakni "*kembali*" dan "*draw*" yang berarti "*gambar*". *Redraw* ialah teknik meniru dan menggambar ulang suatu gambar atau ilustrasi yang telah ada sebelumnya. Teknik ini biasa dipakai saat ingin memperbanyak jumlah gambar. Teknik ini juga dapat digunakan ketika seniman ingin mengulang karya yang pernah dibuatnya.

Pada dasarnya arti *redraw* adalah menggambar ulang, namun istilah *redraw* telah berkembang menjadi dua pengertian.

Pengertian pertama, istilah *redraw* digunakan ketika seniman mengulang karya ilustrasi yang pernah dibuatnya. Istilah kedua, *redraw* adalah ketika seorang seniman meniru karya ilustrasi seniman lainnya dengan tingkat kemiripan yang mudah terlihat.

#### **d. Penggunaan Referensi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, referensi adalah sumber acuan (rujukan, petunjuk) atau hubungan antara referen dan lambang (bentuk bahasa) yang dipakai untuk mewakilinya.

Referensi adalah sumber informasi yang digunakan oleh semua seniman sebagai panduan. Sumber informasi dapat berupa apa saja termasuk foto, ilustrasi, dan karya visual lainnya. Menggunakan referensi berarti panduan atau acuan sebagai bahan untuk membantu mempelajari bentuk, perspektif, struktur, dan hal lainnya yang telah ada.

Dalam dunia ilustrasi penggunaan referensi sebagai acuan atau petunjuk merupakan hal yang biasa dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Manusia telah menggunakan referensi sejak zaman purbakala, manusia purba melukis di dinding-dinding gua menggunakan referensi dengan melihat secara langsung hewan yang ingin mereka lukis, atau setidaknya mengingat bentuknya.

Tanpa menggunakan referensi secara langsung, manusia masih bisa mengingat atau membayangkan bentuk bentuk yang ingin ia ilustrasikan, namun di dalam pikiran, referensi tersebut tergambar secara abstrak , terlebih jika ia tak bisa mengingat sepenuhnya bentuk yang ingin ia gambar. Maka dari itulah biasanya manusia mencari atau mengumpulkan referensi terlebih dahulu sebagai bahan acuan agar apa yang ingin ia ilustrasikan dapat tergambar dengan lebih baik dan akurat.



**e. Aturan Dasar Tracing, Redraw, dan Penggunaan Referensi**

Dalam buku Hak Cipta Dalam Desain Grafis oleh Agus Hardjono disebutkan bahwa Hak Cipta adalah sebuah undang-undang, bagian dari konsep yang lebih luas, yaitu Hak Kekayaan Intual (HKI). Hak Cipta merupakan penamaan dari sebuah hak seorang Pencipta atas Ciptaannya; atau beberapa orang pencipta atas ciptaan mereka.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) disebutkan bahwa: *“Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, atau memberikan izin untuk itu.”*

*“Esensi tindakan reproduksi adalah copying atau perbanyakan, yaitu penambahan jumlah, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama atau tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau sementara.”* (Pasal 1.6 UUHC 2014). Tracing dan Redraw dapat dianggap sebagai tindakan copying atau reproduksi tergantung seberapa banyak bagian yang ditiru dan diciptakan atau diilustrasikan kembali.

Penggunaan sumber referensi jika referensi tersebut adalah hak milik orang lain, maka seniman harus mendapatkan izin untuk menggunakannya terlebih dahulu, paling tidak seniman harus mencantumkan sumber atau memberikan keterangan mengenai referensi yang telah ia gunakan agar tak terjadi penyesatan kepada publik serta pelanggaran hak cipta. Kecuali subjek gambar telah melampaui batas masa Hak Cipta yakni 50 tahun setelah si pemegang hak cipta meninggal. Jadi selama tindakan *tracing*, *redraw*, maupun penggunaan referensi tidak melanggar hak cipta, ketiga hal tersebut boleh dilakukan.

## 6. Analisis

Metode analisis data dilakukan dengan memakai analisis 5W+1H

a. *What*

Apa hal yang membedakan *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi?

b. *Who*

Siapa sajakah para pelaku peniruan dan penjiplakan, dari kalangan amatir atau profesional?

c. *When*

Kapan fenomena penjiplakan terjadi?

d. *Where*

Di mana sajakah fenomena penjiplakan terjadi?

e. *Why*

Mengapa ilustrator melakukan *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi?

f. *How*

Bagaimana cara memberikan informasi mengenai *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi untuk para pelaku ilustrasi?

## C. Konsep

### 1. Judul Buku

Judul buku komik yang akan dirancang dan dicetak adalah “Panduan Tracing, Redraw, dan Penggunaan Ilustrasi Untuk Pemula”

### 2. Storyline

a. Bab Tracing.

Pengenalan karakter utama bernama Kejora. Kejora mengenalkan pengertian tracing kepada pembaca serta menjabarkan juga memberi contoh. Di bagian pengenalan tracing ini juga dibahas sejarah singkat mengenai tracing.

Saat Kejora selesai menjelaskan sejarah singkat mengenai tracing, pintu studionya diketuk keras-keras dan terdengar suara ribut-ribut dari luar. Rupanya mereka adalah Damar dan Bintang,

junior Kejora. Mereka berseteru karena Bintang menggambar menggunakan cara tracing sedangkan menurut Damar hal tersebut tidak diperbolehkan.

Kejora menyatakan bahwa ada tracing yang boleh dan tidak boleh dilakukan, Kejora pun mengajak mereka berdua untuk mempelajarinya bersama. Bintang menunjukkan karyanya yang menggunakan teknik tracing, rupanya Bintang menjiplak karya fotonya sendiri. Kejora menyatakan kalau hal tersebut boleh dilakukan dan memberikan penjelasan.

Bintang bertanya tracing seperti apakah yang tidak boleh dilakukan, sedangkan Damar penasaran tracing mana yang boleh. Mereka berdua ingin mengetahui lebih detil mengenai hal tersebut. Kejora pun mengajak mereka berdua berdiskusi mengenai hal ini dan mempersilahkan mereka bertanya.

Untuk memberikan contoh dan penjelasan lebih lanjut, Kejora mengajak Damar dan Bintang memasuki dunia internet di mana contoh kasus dan perdebatan mengenai tracing, redraw, dan penggunaan referensi banyak terjadi.

b. Bab Redraw

Kejora memberi tahu pada Damar dan Bintang bahwa ada teknik lain dari menggambar yang dapat menyerupai gambar aslinya, yakni redraw, atau menggambar ulang. Kejora menjelaskan bahwa istilah redraw telah berkembang menjadi dua pengertian. Redraw dapat berarti menggambar ulang karya yang pernah digambar sendiri, namun juga dapat berarti menggambar ulang karya milik orang lain yang telah ada sebelumnya.

Sama halnya seperti tracing, terdapat redraw yang legal dan ilegal. Kejora mengajak mereka berdua berdiskusi kembali mengenai redraw. Kejora juga memberi tahu bahwa beberapa ilustrator melakukan redraw untuk berlatih menggambar saat mereka masih pemula.

### c. Bab Penggunaan Referensi

Dalam bab ini, Kejora mengajak Damar dan Bintang memasuki sebuah pameran yang memajang banyak gambar dengan berbagai macam penggunaan referensi. Kejora menjelaskan pada mereka berdua penggunaan referensi sudah menjadi hal yang sangat lumrah dalam dunia ilustrasi, namun tetap ada batasan-batasan yang tidak boleh dilewati agar tidak menjadi plagiarisme.

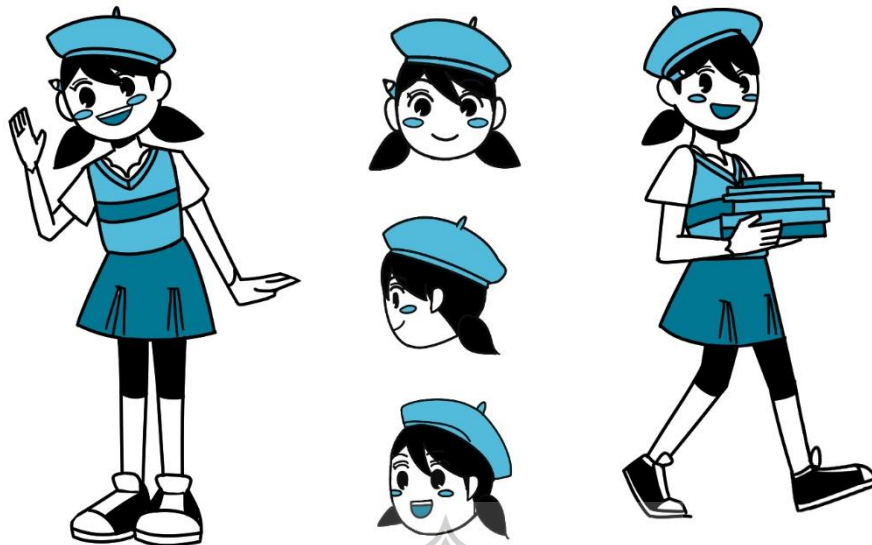
Bintang bertanya seberapa miripkah suatu karya dengan referensinya hingga dapat dianggap sebagai plagiarisme, dan bagaimanakah batasan amannya.

Kemudian mereka melihat karya yang dipajang berdampingan dengan referensinya. Dalam sesi ini Kejora menjelaskan mengenai public domain yang mana sudah dengan bebas dan umum dijadikan referensi bahkan dikaryakan mirip dengan aslinya.

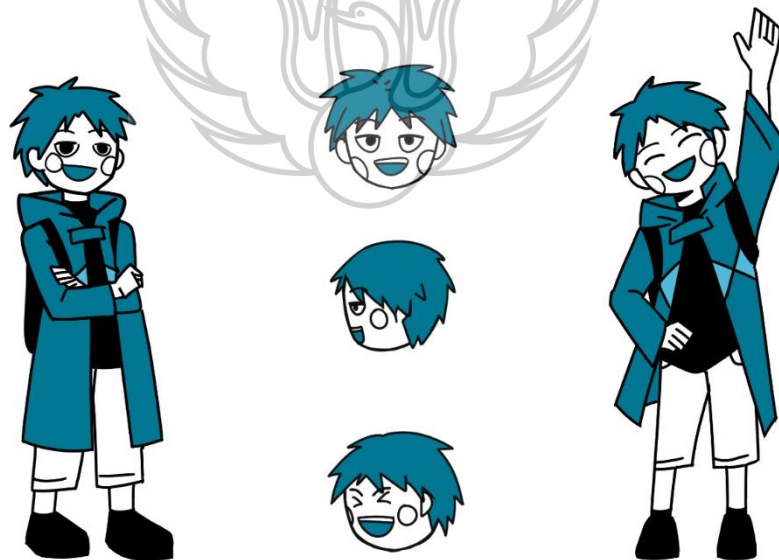
### D. Karya

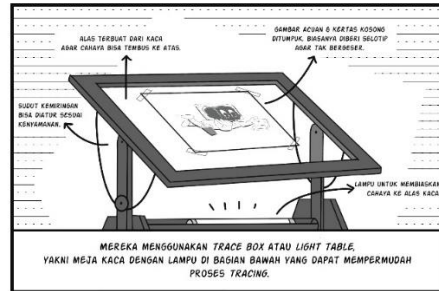
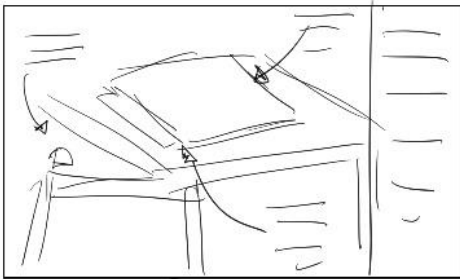
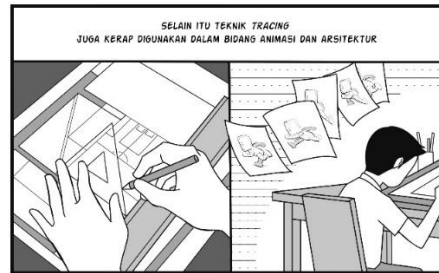
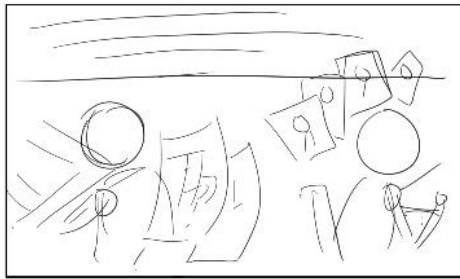


KEJORA, 19 TAHUN



BINTANG, 14 TAHUN







## E. Kesimpulan

Maraknya kasus *tracing* dan *redraw* sempat ramai diperbincangkan publik, beberapa justru dilakukan oleh profesional membuat sebagian masyarakat dan insan ilustrasi menganggap bahwa tindakan peniruan karya orang lain boleh saja dilakukan tanpa mengetahui latar belakang aturan dan hukum mengenai hak cipta yang jelas.

Penulis berusaha menanggapi masalah maraknya kesalahan pemahaman menggunakan referensi dengan merancang buku komik yang telah disesuaikan untuk insan ilustrasi pemula sehingga mudah dipahami sekaligus ringan dinikmati. Perancangan komik panduan *tracing*, *redraw*, dan penggunaan referensi dalam fenomena penjiplakan ilustrasi ini ditujukan untuk pemula. Menargetkan *audiens* dengan kisaran usia 13 tahun ke atas. Profil pembaca diprediksi akan banyak dari kalangan ilustrator pemula, komikus pemula, para penggiat ilustrasi terutama yang belum memahami aturan dan perihal penjiplakan. Tetapi hal ini tidak menampik bahwa sebagian kalangan pegiat seni visual profesional dan kelompok yang telah memahami perihal penjiplakan untuk tetap tertarik dan membaca buku komik hasil perancangan ini.

Hal yang menarik yang penulis temukan saat pengerjaan proses perancangan komik ini adalah ketika mengetahui sejarah dari *tracing* dan *redraw* sendiri, di mana sebelumnya penulis sama sekali tidak mengetahui fakta menarik tersebut. Rupanya pada masa Renaisans pun para seniman memiliki trik tersendiri sehingga karya mereka tampil sebagai *master piece*, yakni dengan menggunakan teknik *tracing*.

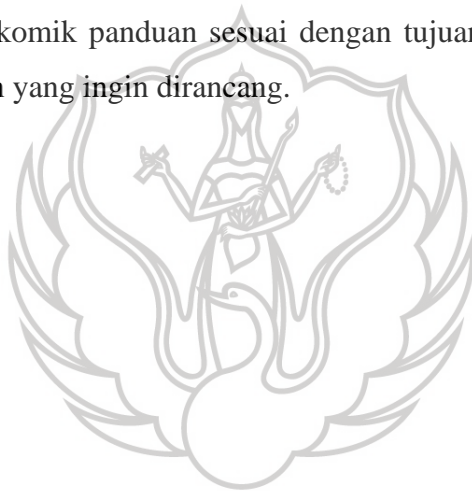
Pemilihan komik sebagai media karena target pembaca yang dituju adalah para pelaku ilustrasi pemula yang mana juga akan lebih tertarik membaca komik dibandingkan buku teks karena komik mengandung banyak ilustrasi di dalamnya yang dekat dengan mereka sendiri sebagai ilustrator. Selain itu komik juga dapat menyampaikan pesan dengan lebih ringan dan tidak membosankan.

## F. Saran

Perancangan Komik Panduan *Tracing*, *Redraw*, dan Referensi ini dapat dijadikan pedoman dalam diskusi dan pembahasan ketika terjadi plagiarisme dalam ilustrasi. Perancangan komik ini tidak semata-merta melegalisasi tindakan *redraw* dan *tracing*, namun memberikan panduan menyikapi hak cipta sebagai mana mestinya.

Untuk merancang komik panduan sebaiknya digunakan bahasa bahasa yang mudah dimengerti agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih baik. Tak lupa disesuaikan tdengan target pembacanya.

Visualisasi yang menarik dan cocok dengan tema akan saling melengkapi. Dan harap dipertimbangkan gaya gambar yang dipakai dalam merancang komik panduan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh perancangan yang ingin dirancang.



## DAFTAR PUSTAKA

Banindro, Suryo Baskoro, *Implementasi Hak Kekayaan Intelektual*, 2015, Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Boneff Marcel, *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia. 1998, Jakarta

Duncan, Randy; Smith, *Kekuatan Komik; Sejarah, Bentuk, dan Kebudayaan*. 2017, Yogyakarta.

Fleischer, Max, *Method of Producing Moving-Picture Cartoons*. US Patent 1917-10-09

Claudio Gallo, Giuseppe Bonomi. *Tutto Comincio Bilbolbul: Per Una Storia Del Fumetto Italiano*. 2006, Perosini.

Laybourne, Kit. *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking--From Flip-Books To Sound Cartoons to 3-d Animation*. New York .1998, Three Rivers Press.

Maharsi, Indiria. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku. 2011, Depok.

McCloud, Scott. *Membuat Komik, Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, Dan Novel Grafis..* PT Penerbit Gramedia Pustaka. 2007, Jakarta

McCloud, Scott. *Understanding Comics, Memahami Komik..* PT Penerbit Gramedia Pustaka. 2007. Jakarta

Santoso, Sastropetro. *Komunikasi Sosial*. Remaja Karya. 1976, Bandung.

Sardjono, Agus. *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*. Yellow Dot Publishing. 2008, Bandung.

Screech, Matthew, *Masters of the Ninth Art: Bandes Dessinées and Franco-Belgian Identity*. 2005, Liverpool University Press.

Petty, John. *A Brief History Of Comic Books*. Heritage Auction Galleries, 2006. Texas.

Daftar Pustaka Web:

[http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/237585-Salvador-Larroca-\(Iron-man-artist\)-caught-in-blatant-tracing](http://www.conceptart.org/forums/showthread.php/237585-Salvador-Larroca-(Iron-man-artist)-caught-in-blatant-tracing)

<https://www.plagiarismtoday.com/2010/03/04/the-nick-simmons-plagiarism-scandal/>

<https://wayangku.id/nyorek-wayang-teknik-mbabon-ngeblak-mutrani/>

<http://haruhichan.com/wpblog/25694/no-game-no-life-author-has-been-caught-tracing/>

<https://www.vox.com/2015/6/15/8774475/renaissance-art-tracing-cartoons>

[https://www.flickr.com/photos/cathrynb\\_hk/9636064772/in/photostream/](https://www.flickr.com/photos/cathrynb_hk/9636064772/in/photostream/)

<https://www.artistsnetwork.com/magazine/the-art-of-tracing/>

<https://sgcafe.com/2012/06/muv-luv-artist-fired-over-tracing-incidents/>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Tracing\\_paper](https://en.wikipedia.org/wiki/Tracing_paper) 07/12/2018 00:20

<https://www.youtube.com/watch?v=bshNOtERfVI>